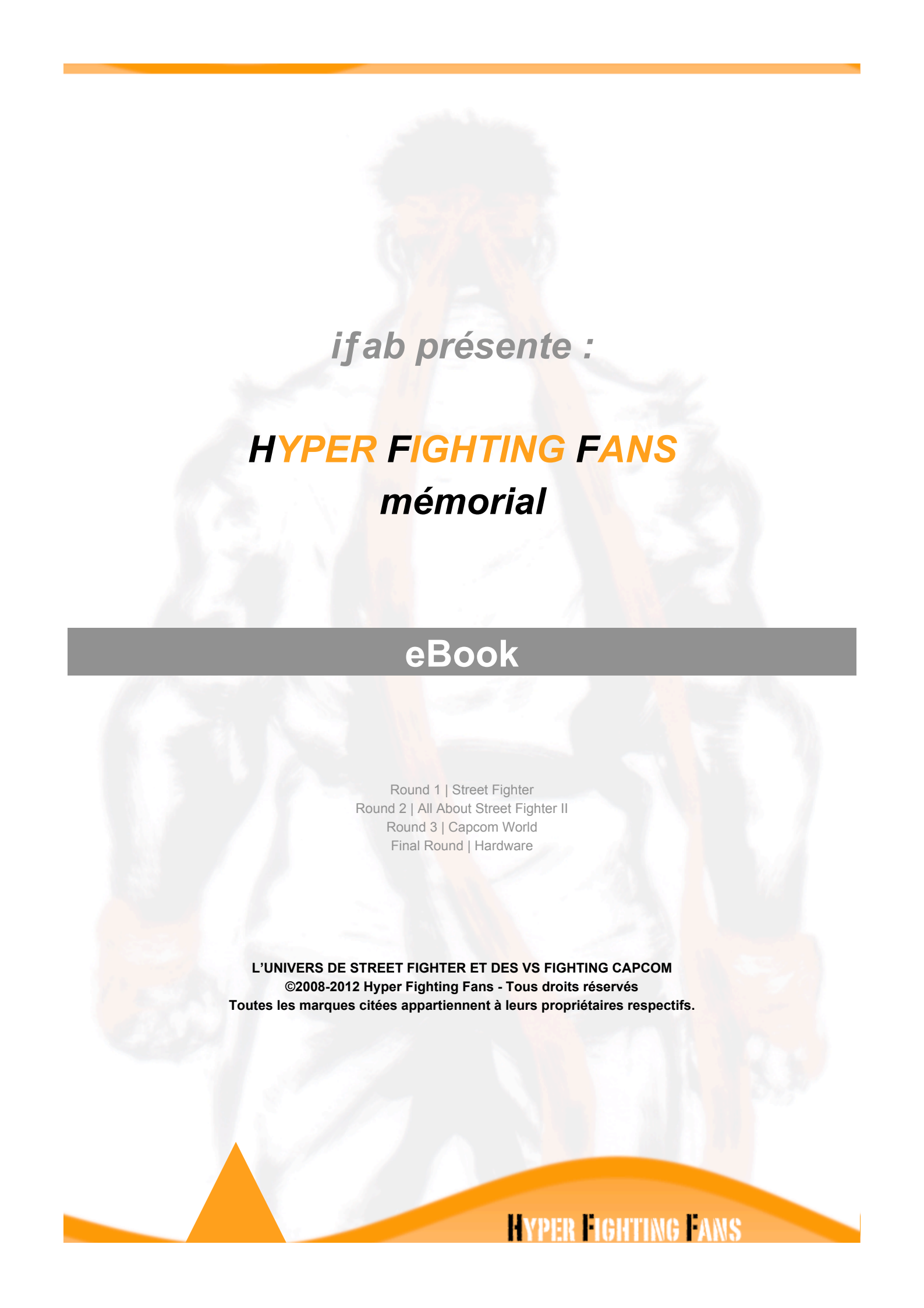




ifab présente :

HYPER FIGHTING FANS
mémorial

eBook

Round 1 | Street Fighter
Round 2 | All About Street Fighter II
Round 3 | Capcom World
Final Round | Hardware

L'UNIVERS DE STREET FIGHTER ET DES VS FIGHTING CAPCOM
©2008-2012 Hyper Fighting Fans - Tous droits réservés
Toutes les marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

HYPER FIGHTING FANS

Round 1 | Street Fighter

La licence **Street Fighter** est une saga emblématique dont le premier épisode est apparu en Août 1987 sur borne d'arcade. Celui-ci utilisait comme *hardware* un 68000 Based ; le système d'arcade CPS ne débarquant qu'un an plus tard (en Juillet 1988). Au programme de ce jeu de combat assez rudimentaire comparé aux épisodes qui vont suivre, on devait affronter dix rivaux (*Retsu, Geki, Joe, Mike, Birdie, Eagle, Lee, Gen, Adon* et *Sagat*) les uns à la suite des autres. Les matchs se déroulaient dans dix environnements différents (deux par nations), soit un total de cinq pays à visiter (Japon, USA, Angleterre, Chine et Thaïlande).



D'entrée de jeu, on pouvait sélectionner son point de départ parmi quatre endroits (la Thaïlande n'en faisant pas partie). Ensuite pour passer d'un territoire à l'autre et découvrir le cinquième et dernier niveau (où se trouve *Sagat*, le boss final) inatteignable autrement qu'en progressant ; il fallait vaincre tour à tour, dans chaque région du monde, deux challengers en 2 rounds gagnants avec comme seul choix : *Ryu* (*Ken* n'étant jouable qu'en tant que deuxième *player*). Le tout entrecoupé de stages bonus. Soit douze combattants dissemblables (une petite prouesse technique pour l'époque) mais pas de *match-up* possible pour autant. L'ensemble des adversaires rencontrés n'apparaissent qu'en se battant contre le CPU et à aucun moment ils ne deviennent accessibles dans ce volet. En définitive, les joueurs devaient se contenter de *Ryu* et *Ken*, deux protagonistes dont seule l'apparence physique change véritablement !



Cependant ce titre développé sous la direction de *Takashi Nishiyama* (qui précédemment avait travaillé sur *Kung Fu Master*) fut le premier jeu à utiliser 6 boutons ainsi qu'un stick arcade 8 directions permettant de ce fait de réaliser des coups spéciaux cachés destructeurs (l'idée de génie qui révolutionna à jamais l'industrie du jeu vidéo et plus particulièrement l'univers des jeux de *fight*). Néanmoins deux modèles de bornes virent le jour... l'une qualifiée de « version Standard » avec 6 boutons et l'autre nommée « version Deluxe » avec seulement 2 boutons équipés de pistons servant de capteur pour varier la puissance des coups *punch* et *kick* suivant 3 niveaux de pression (faible, moyen ou fort).



Street Fighter rencontra un certain succès en Amérique du Nord. Au point que *Capcom USA* réclame une suite à la branche japonaise. Ce premier opus n'ayant que moyennement fonctionné sur le territoire nippon, **Street Fighter '89** prendra alors une orientation s'éloignant volontairement du genre *vs. fighting* pour devenir un classique du *beat'em all*, connu dans nos contrées sous le nom de **Final Fight**.

Mais heureusement, en 1991, la véritable suite **SFII - The World Warriors** sortira finalement dans les salles d'arcade sur *CPS...* c'est à partir de ce moment précis que **Street Fighter** est devenu un titre mythique qui n'a jamais cessé depuis de nous surprendre et nous émerveiller avec de nouveaux épisodes plus ou moins canoniques.

Enfin terminons avec une anecdote croustillante concernant **Street Fighter**... en observant l'arrière plan du stage de *Birdie*, on y voit très clairement un graffiti au nom et au visage évocateur de *Bill Cravens*. Ce monsieur était à l'époque vice-président de *Capcom USA* et en tant que distributeur il a été un personnage clé dans la relance du secteur *Arcade* après le fameux crash de 1983. *Bill Cravens* est décédé en 2007, mais on se souviendra de lui pour être un des rares individus réels à avoir laissé une trace dans l'univers **Street Fighter**. Autrement, on se souvient surtout de *Mikhaïl Gorbatchev* qui apparaît lors du *ending* de *Zangief* dans le jeu **Street Fighter II** ou quelques années plus tard dans **Street Fighter Zero 2**. Sans oublier un certain *Steven Spielberg* en image de fin de **Super Street Fighter II** avec *Fei-Long* (qui n'est qu'un ersatz de *Bruce Lee* comme le boxeur peut l'être par rapport à *Mike Tyson*).



Le saviez-vous ?

Vous avez sûrement déjà entendu parler de **Fighting Street** (la conversion console de **Street Fighter** premier du nom sur le *CD-ROM2* de la *Nec PC-Engine*). Mais saviez-vous que ce fut le tout premier jeu vidéo à sortir sur un support *CD-Rom* grand public, le 4 Décembre 1988 au Japon !

Souvenir de Fan : [ifab \[webmaster d'Hyper Fighting Fans \]](#) J'ai acheté le premier **Street Fighter** à l'époque sur *Amstrad CPC464*... Je me souviens l'avoir longuement attendu avant qu'il sorte ! Comptant pratiquement chacun des jours qui ont précédé cette acquisition tant convoitée, j'avais d'ailleurs accroché la pub papier au dessus de mon lit dans ma chambre, histoire de patienter, rêvant d'y jouer chaque fois que mon regard se posait sur l'affiche du jeu.

Fin du Round 1 | Street Fighter

A suivre...
Round 2 | All About Street Fighter II

Round 2 | All About SFII

Street Fighter II The World Warrior :

Véritable initiateur aux *versus fighting*, cette première version de **SFII** a dès le départ intégré la plupart des éléments novateurs qui font sa force. D'entrée de jeu, 8 combattants (jouables) de divers origines et dotés de coups spéciaux différents sont réunis pour s'affronter dans un ultime tournoi dans lequel les plus coriaces rencontreront au final les 4 boss du championnat. Dans le « mode Arcade » des *bonus stages* sont répartis tous les 3 combats (une voiture à détruire le plus rapidement possible, des tonneaux à exploser ainsi qu'une pile de barils à éclater). Mais le véritable point fort de ce jeu fût sans conteste la possibilité d'affronter de vrais joueurs en cours de partie avec le fameux "*Here Come A New Challenger*". Cette option salvatrice représente l'intérêt principal du titre car cela poussait le joueur à s'améliorer face à d'autres êtres humains plus balèses que lui. Cependant de nombreux bugs rendaient le jeu peu équilibré suivant les combattants sélectionnés. Le *Stun* (le fait d'étourdir l'adversaire) à répétition devenait en effet vite agaçant ! Signalons tout de même que sa conversion très remarquée sur la console 16 bits de Nintendo (*Super Famicom*) le propulsa vite au rang de hit planétaire.

Street Fighter II' Champion Edition :

Environ un an plus tard, une révision mineure du *gameplay* fait son apparition. Les combattants ont été peaufinés. *Honda* et *Zangief* peuvent maintenant avancer en effectuant certains de leurs coups spéciaux, tandis que *Ken* et *Ryu* commencent à se différencier dans la *command list*. Enfin on ne peut plus assommer un adversaire indéfiniment (comme dans **The World Warrior**). Les graphismes ce sont légèrement améliorés niveau *backgrounds* mais aussi pour les avatars des personnages et les scènes de fin. L'ajout d'une deuxième couleur de costume permet désormais de choisir le même combattant que l'adversaire (match miroir). Mais la plus importante innovation de cette version est sans doute la possibilité de pouvoir enfin jouer avec les 4 boss du jeu (*M. Bison* - *Balrog* - *Sagat* et *Vega*).

Street Fighter II' Turbo - Hyper Fighting :

Suite à la profusion en 1992 de versions hackées de **SFII Dash** envahissant le marché illégalement et offrant un tas d'alternatives plus ou moins judicieuses (comme de déclencher les coups spéciaux en l'air ou bien de modifier la vitesse du jeu), *Capcom* réagira rapidement en proposant sa propre version accélérée de **SFII'**. Tout en s'inspirant des meilleures idées de la version **Rainbow**, l'éditeur Japonais ajouta donc de façon officielle, le *Hurricane Kick* en l'air de *Ryu* et *Ken*, la *boule de feu "Kikouken"* pour *Chun-Li* mais aussi le *Vertical Rolling Attack* à *Blanka*, le *Super Sumo Smash* à *E.Honda*, le *Yoga Teleport* pour *Dhalsim* et le plus terrifiant de tous... le *Quick Double Lariat* à *Zangief*. Le niveau de force des boss sera quant à lui revu à la baisse pour l'occasion rendant le jeu plus équilibré une fois de plus.

Super Street Fighter II - The New Challengers + Tournament Battle :

Alors là attention ! Dans cette version, on ne peut plus parler de simple *update*, avec le passage du *CPS1* au *CPS2*, c'est quasiment une refonte complète du jeu. Un système d'arcade plus puissant permettant ainsi d'améliorer considérablement les graphismes en général mais aussi la partie sonore (*Capcom Q Sound*). Comme si cela ne suffisait pas *Capcom* nous offre 4 nouveaux challengers (*Cammy*, *Fei-Long*, *Dee Jay* et *T.Hawk*). L'introduction du jeu est totalement nouvelle et très classe, pas moins de 8 tenues (ajoutées pour la version **Tournament Battle**) sont désormais disponibles pour chacun des 16 combattants. Les matchs ce sont encore considérablement affinés et équilibrés et quelques détails ont été rajoutés sur les coups spéciaux de certains persos (ex : le *Dragon Punch* de *Ken* est désormais enflammé). Sans oublier que maintenant des commentaires s'affichent pendant les combats (*First Attack*, *Nbr de Hit Combo*, *Reversal Attack*).

Super Street Fighter II Turbo (X au Japon) - Grand Master Challenge :

A peine 5 mois après la disponibilité de **SSFII** dans les salles d'arcade, *Capcom* nous surprend de nouveau en signolant encore son jeu à succès en lui ajoutant une jauge furie (géniale) pour les *Super Combos* ainsi qu'un nouveau boss démoniaque (apparaissant désormais dans l'intro) du nom de *Gouki/Akuma* (caché mais jouable grâce à un code secret). De nouveaux coups viennent enrichir la panoplie pourtant déjà attrayante de nos fameux combattants avec notamment quelques casse-gardes et enfin la faculté de se rétablir dans les airs (bien pratique). Cette version restera comme la référence du jeu de combat 2D bien des années encore et c'est d'ailleurs sur les bases de cet épisode que fût créé **Hyper Street Fighter II** à l'occasion des 15 ans de la licence **Street Fighter**. Quant à **HD Remix**... il n'existe pas sur borne d'arcade et est juste une adaptation consoles sortie pour les 20 ans en 2008, juste avant **SFIV** qui lui avait comme nom de code : **Super Street Fighter II Turbo 2** !

A propos du jeu Hyper Street Fighter II



Hyper Street Fighter II n'est ni plus ni moins qu'un **SSFII X** compilant de surcroît tous les personnages jouables des précédentes versions de **Street Fighter II**.

Par exemple vous avez le choix de sélectionner un des huit personnages de base (*Ryu, Ken, E.Honda, Chun-Li, Blanka, Guile, Zangief* ou *Dhalsim*) sous sa forme **Normal, Prime, Turbo, Super** ou **Super X** (avec sa jauge de *Super Combo*), un **boss** à partir de la version **Prime** et enfin un des quatre derniers venus (*Cammy, Fei-Long, Dee Jay* et *T. Hawk*) du **Super** au **Super X** et cela sans aucune autre limite. Si bien qu'un combattant peut affronter son homologue avec un *gameplay* plus ou moins ancien (avec pour chacun ses avantages et ses inconvénients). C'est un concept plutôt sympathique même si au final on préférera souvent utiliser la version la plus aboutie d'un personnage avec ses furies dévastatrices.

En plus des différents modes de jeu (*Arcade, Versus* et *Training*) cette version dispose d'un mode *Galerie* permettant de visualiser les différents génériques de la série ; ceux de début (*Opening*) mais aussi les crédits (*Staff Roll*). De plus, il vous est possible d'écouter l'ensemble des sons en mode *CPS1, CPS2 (Q Sound)* et *Arrangés*. Le film d'animation **Street Fighter The Movie** (VO uniquement) est également présent dans cette galerie sous forme de cadeau *bonus* (en version censurée hélas).

A noter qu'une édition *Collector PS2* sous forme de *Pack* a été éditée uniquement au Japon et que celle-ci comprend en plus du jeu, un **mook** sur l'histoire des **Street Fighter** intitulé "*All About Street Fighter*", un **DVD Superplay** plus un tapis souris ainsi qu'un strap des bracelets de *Chun-Li*.

Les PLUS de HSFII

- + L'ultime compilation de **Street Fighter II**.
- + Une durée de vie illimitée en « mode *Versus* ».
- + Bruitages/avatars différents suivant la version du perso.
- + Présence de "*Ready to fight Vocal*" dans le *Sound Test*.
- + Jouable sur le *Live* dans sa version *XBOX*.

Les MOINS de HSFII

- Les bonus stages absents du « mode *Arcade* ».
- Impossibilité de choisir son *stage* en « mode *Versus* ».
- Absence totale de sauvegarde dans la version *PS2*.
- Nulle trace de **Street Fighter 1er** du nom.

- Code pour jouer avec Akuma - dans Hyper Street Fighter II

Mettez en surbrillance les personnages suivants pendant environ 2 secondes : *Ryu > T.Hawk > Guile > Cammy > Ryu*. Appuyez ensuite sur *Start* et les trois boutons poings en même temps.

Le VS le plus marquant de la génération 2D...

Il serait très réducteur de considérer **Street Fighter II** uniquement comme un ancien titre *2D* qui a bien vieilli ! Précurseur d'un genre (le *versus fighting*) qui a certes beaucoup évolué graphiquement parlant grâce entre autre au passage à la *3D*, **Street Fighter II** est pourtant toujours considéré comme un jeu fortement attrayant, qualifié même d'ultime référence de la baston *2D* par les puristes du genre. Un classique de l'*Arcade* des années 90 totalement indémodable ! Une des principales raisons étant que son *gameplay* totalement pensé pour la *2D* se prêtait finalement peu à une évolution vers la *3D*, non pas qu'il manque de profondeur, bien au contraire. D'ailleurs, aucun jeu de combat *3D* n'a encore aujourd'hui atteint une telle richesse de *gameplay*. Prenons par exemple, l'équilibre parfait entre des joueurs agressifs et défensifs qui est incroyable de précision et de justesse ; de quoi encore surprendre de nombreux jeunes *gamers* s'essayant à ce titre culte de chez *Capcom*.

Street Fighter II : Un roster inspiré



Ce n'est un secret pour personne, *Capcom* s'est ouvertement inspiré de certaines figures emblématiques et autres symboles liés à l'histoire des sports de combat, voire aussi énormément aux films d'action pour créer les combattants de sa licence phare.

La Fureur du Dragon Punch.

Dès le début, beaucoup de joueurs ont estimé (à tort ou à raison) que *Ryu* et *Ken* étaient respectivement les répliques de *Bruce Lee* et de *Chuck Norris* (l'asiatique contre le blondinet). La comparaison était facile mais s'avère peu crédible en y réfléchissant bien. Le fait que *Capcom* ait volontairement suscité ce genre de contraste entre deux combattants (physiquement parlant) n'est rien de plus qu'une recette qui a fait ses preuves dans les films d'action. Cependant, dans *Street Fighter Zero/Alpha* il est certain qu'un stage (celui de *Birdie/Rose*) prend clairement place dans le Colisée de Rome en hommage à une scène de *La fureur du Dragon* réunissant les deux acteurs cités plus haut.



Le Petit Dragon.

C'est finalement en 1994 que *Capcom* élaborait un nouveau challenger analogue à *Bruce Lee* en la personne de *Fei-Long*. La ressemblance est frappante (normal pour un jeu de baston me direz-vous) et les similitudes sont nombreuses. *Fei-Long* est une star montante du *kung-fu* tournant avec les plus grands d'Hollywood (voir son ending en présence d'un réalisateur réputé), il combat torse nu, pousse des cris stridents lors de ses attaques et est originaire de Hong Kong comme *Bruce Lee* (bien que ce dernier soit né à San-Francisco).



Un Caméo dans le ending de Fei-Long.

Quand on termine le « mode Arcade » de *Super Street Fighter II X* avec *Fei-Long*, on constate que l'*artwork* de fin présente une particularité intéressante que les cinéphiles devraient apprécier ! Le réalisateur *Steven Spielberg* y fait une apparition remarquée. Difficile de ne pas le reconnaître en effet... la casquette, les lunettes, la forme de la barbe, les vêtements, tous les éléments sont présents pour faire le rapprochement avec le célèbre cinéaste américain.



Born to the USA...

Dee Jay a la particularité d'avoir été élaboré par le designer *James Goddard* de *Capcom USA* alors que tous les autres combattants sont 100% *made in Japan*. Celui-ci s'inspire du sportif *Billy Blanks*, un champion de *Taekwondo* des années 80, inventeur du *Tae Bo* (*Total Awareness Excellence Body Obedience*). C'est un mélange de boxe et de *Taekwondo* accompagné de musique rythmée. Force, souplesse et rapidité sont les atouts de ce sport très intense.



Deux Mike pour le prix d'un...

Mike de **SF1** est déjà un boxeur similaire à Mike Tyson mais *Capcom* ira beaucoup plus loin dans **SF2** en le peaufinant sous le nom de *M.Bison* (au Japon seulement) et en le renommant *Balrog* (pour le reste du monde). En effet par crainte d'être attaqué lors de la sortie du jeu aux USA, les noms de trois protagonistes ont été intervertis afin de noyer le poisson en quelque sorte. Si bien que *M.Bison* (le principal fautif) devient *Balrog*, *Balrog* prend le nom de *Vega*, et *Vega* celui de *M.Bison*. Des 4 boss initiaux, seul *Sagat* garde son patronyme, étant donné qu'il était déjà connu sous cette appellation dans le premier **Street Fighter**.



Le saviez-vous ?

Avec la permutation des noms des boss entre les versions japonaises et occidentales, le "M." de *M.Bison* ne signifie plus "Mike" mais "Mister" en Europe comme aux USA. Néanmoins afin d'éviter toutes sortes de confusions, le boss de fin (*Vega* au Japon/ *M.Bison* aux USA) fut surnommé *Dictateur* chez nous. Quant à l'espagnol (*Balrog* Jap/*Vega* US) il se fait communément appeler *Claw* par les fans (*La Griffe* en français).

Les origines de l'homme élastique...

Dans le long-métrage taïwanais **Master of the Flying Guillotine**, on retrouve un maître de yoga indien qui se bat en allongeant ses membres d'une façon assez semblable à *Dhalsim*. Sachant que ce film de kung-fu date de 1976, on peut donc en déduire que *Capcom* a sciemment repris les caractéristiques de ce personnage atypique pour concevoir *Naradatta* (nom du prototype de *Dhalsim*) 15 ans plus tard.



Ryu... la fusion de deux légendes du karaté !

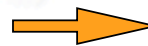
Première inspiration possible : On commence avec un célèbre karatéka Coréen ayant vécu au XXème siècle, à la musculature impressionnante et qui présentait de nombreux points communs avec *Ryu* hormis sa nationalité d'origine. Il s'agit de *Masutatsu Oyama* ! Il a remporté le premier "All Japan Tournament" réunissant tous les styles de *karaté-do* au cours de l'année 1947. Après avoir obtenu son 4ème Dan à l'âge de 20 ans, il part méditer 3 années dans les montagnes afin de s'entraîner rigoureusement à son art selon la tradition coréenne pure et dure. Essentiellement basé sur le travail des coups de pieds auxquels il ajoute les balayages et les attaques aux jambes, il pratique également les techniques de poings et le travail respiratoire inspiré par le *Gojū Ryu*. Lors de son retour à la civilisation en 1950, il testera sa force sur un taureau afin de montrer sa puissance. Capable de briser les cornes de l'animal avec le tranchant de la main, il entamera une tournée triomphale à travers la planète afin d'affronter toutes sortes d'adversaires (boxeurs, karatékas, lutteurs et autres spécimens) qu'il dominera largement grâce à sa maîtrise incontestable d'un nouveau style d'art martial qu'il inventa, le *Kyokushinka* (une sorte de *karaté* basé sur une forme physique exceptionnelle ainsi qu'une résistance et un mental à toute épreuve).

Deuxième inspiration possible : *Yoshiji Soeno*, le fondateur du *Shidokan*. Descendant direct d'une famille de samuraï, il a commencé à s'exercer aux arts martiaux au Japon avec le judo, *Wado Kai*, *Kendo*, la boxe et a ensuite fait ses armes au *karaté Kyokushinkaï* sous la tutelle de *Masutatsu Oyama* (décidément). Comme son maître il n'hésita pas à affronter des champions de toutes disciplines remportant ainsi 10 grands combats et en perdra 1 aux poings contre un Thaïlandais du nom de *Kannan Pai* (un *Sagat* en puissance).

Le saviez-vous ?

Suite au succès mondial de **Street Fighter II**, *Mattel*, fabriquant de poupées *Barbie*, a rapidement poursuivi *Capcom* pour l'utilisation du nom de *Ken*, insistant sur le fait que les gens feraient la confusion entre le perso de **Street Fighter** et celui du petit ami de *Barbie*. Pour éviter de nouveaux contentieux *Capcom* a donné un nom de famille à *Ken*... celui de *Masters* !

Street Fighter II : Les adaptations





Le saviez-vous ?

Dans les conversions consoles de **SFII** sur *Megadrive* et *Super Nintendo*, on peut constater que le troisième mini-jeu de la version *Arcade* : **Fire Barrels smashing bonus** ! a été simplement remplacé par l'épreuve **Wall of Bricks bonus** ! qui apparaît dorénavant en tant que deuxième « bonus stage » sur consoles 16-bits. Ce challenge de substitution consiste à détruire entièrement un mur de briques, morcelé en quatre blocs, dans un délais de 40 secondes. Sur *PC-Engine* seuls deux « bonus stages » sont présents sur les trois de l'*Arcade* car l'épreuve des barils enflammés a été supprimée pour économiser de la place sur la petite *hucard Nec* pesant malgré cela pas moins de 20 Mb (un record inégalé sur le support) ; l'adaptation de ce hit *Capcom* sur la console *CoreGraFX* fut donc une véritable prouesse technique pour une 8-bits.

Contrairement à une conversion qui se veut le plus possible fidèle à l'original ; l'adaptation d'une oeuvre consiste à la transformer en conservant uniquement la trame narrative. Voici un récapitulatif des différentes adaptations (souvent déroutantes parfois drôles) concernant **Street Fighter II**.

• Street Fighter II - Pinball de Gottlieb (1993)

Fabriquée seulement à 5050 exemplaires, cet authentique flipper de la grande époque trouverait facilement sa place dans un musée consacré au titre culte de chez *Capcom*. **Intérêt HFF : 5/5**



Flipper Street Fighter II Champion Edition (Flyer avec Chun-Li et 3 photos de la table de flipper)

• Strip Fighter II de Games Express (1993) sur PC-Engine (Hucard)

Version parodique, non approuvée par *Capcom* de **Street Fighter II** sur la console 8 bits de *Nec*. Choisissez votre combattante parmi 6 héroïnes ultra sexy que vous devrez tour à tour affronter en *versus*... Pour les battre, servez-vous de coups spéciaux largement pompés sur ceux des persos de **SFII** dont s'inspire le titre opportuniste et pour le moins racoleur de *Games Express*. Néanmoins, techniquement, on a vu pire ! **Intérêt HFF : 2/5**



Strip Fighter II (reconnaissez-vous la petite soeur de Blanka ?)

• Street Fighter II - LCD de Tiger (1993/1994)

Des jeux électroniques qui deviennent rares car très recherchés par les collectionneurs. **Intérêt HFF : 4/5**



LCD Street Fighter II (La montre SFII et les 3 jeux LCD : Electronic SFII, Talking SSFII puis SSFII Barcodzz)

• Street Fighter II - Game Board de MB (1994)

A travers un jeu de plateau, sauvez l'humanité du redoutable bandit, *Mister Bison* ! Choisissez le pion représentant votre combattant... Ensuite, lancez-vous dans une course à travers la *map 3D* à la poursuite des combattants ennemis du **World Warriors**. Pour relever le challenge, faites rouler les dés spéciaux dans le *Battle Arena*. Chaque bataille gagnée vous donne plus de force pour votre affrontement final contre *Mister Bison*. Lorsque vous serez assez puissant pour franchir la forteresse de *M. Bison* pour l'ultime face à face, aurez-vous assez d'énergie pour le vaincre et devenir ainsi le plus fort des combattants. **Intérêt HFF : 3/5**



Street Fighter II Game Board (L'illustration de la boîte du jeu est plutôt cool)

• Street Fighter II - Ken Sei Mogura de Capcom/Togo/Sigma (1994) sur CPS2

Sorte de jeu de fête foraine du type "whack-a-mole" développé par *Capcom* et sorti uniquement en Asie. Le jeu se présente comme n'importe quelle machine à cogner sur des taupes avec comme principal attrait d'utiliser le thème de **SFII**. Le joueur de gauche assume *Ryu* et celui de droite incarne *Chun-Li*. La taupe est remplacée par *Vega* (aka *Dictateur*). Le but du jeu consiste à frapper dessus physiquement avec des maillets au moment où il sort sa tête de l'un des six trous placés devant chacun des joueurs. Sur un écran qui reprend pour décor le stage thaïlandais du jeu vidéo **SFII** remanié avec des personnages façon *chibi*, on peut constater les dégâts infligés à l'ennemi en temps réel. **Intérêt HFF : 2/5**



Street Fighter II Ken Sei Mogura (La borne d'Arcade / Les taupinières / L'écran interactif)

• Street Fighter II - Ride de Showscan Entertainment (1999)

Uniquement projetée dans les cinémas dynamiques, l'attraction mettant en scène les combattants de **SFII** dans une aventure inédite n'est malheureusement pas aussi fidèle à l'univers dont elle s'inspire qu'on pourrait le souhaiter... Cela ne ravira certainement pas plus les fans que le spectateur lambda. **Intérêt HFF : 1/5**

• Typing Fighter II Plus de Apcom (2000) sur PC & Mac

Genre répandu au Japon, le *Typing Game* est censé vous apprendre à vous servir d'un clavier d'ordinateur tout en jouant. Un jeu de frappe utile et pas bourrin, vous diront les futures secrétaires ! Mais en tant que *hardcore gamer*, ce style de divertissement mécanique vous lassera bien plus vite que vous pouvez l'imaginer, une fois les épreuves terminées. **Intérêt HFF : 3/5**



Typing Fighter II (finalement, les graphismes restent très fidèles au jeu d'Arcade)

• **Street Fighter II - Pachinko** de Sankyo/ICS (2000/2001)

Après le flipper **Street Fighter II**, voici les jeux de *pachinko* (sorte de flippers japonais). Dispo uniquement en import sur PSone, **Fever4 Sankyo Kousiki Pachinko Simulator** a été développé par *International Card System* et comme son titre l'indique c'est une simulation qui s'inspire de machines bien réelles comme on peut en trouver seulement sur le sol nippon. Ce jeu vidéo se compose de 9 modèles différents, dont trois sont sur **Street Fighter II** (modèles **Fever Street Fighter II SP / GP / DX**). **Intérêt HFF : 2/5**



Fever4 Sankyo Kousiki Pachinko Simulator (screenshots du jeu vidéo sur Playstation, sorti en 2001 au Japon)

• **Street Fighter II - Pachislot** de AristOcrat (2005)

Un jeu de hasard, encore une fois typiquement japonais, aux couleurs des *world warriors*. La quantité impressionnante de détails de cette bluffante adaptation sous forme de *pachislot* propulse le joueur aussi fidèlement que possible dans l'univers de **SFII**. Une magnifique pièce de collection pour les amateurs de *pachislot* et fans de **Street Fighter II**. **Intérêt HFF : 5/5** Un intérêt que l'on ne retrouve absolument pas dans la transposition de cette machine en jeu vidéo sorti la même année sur PS2 sous le nom de **Slotter Up Core 7** développé par *Dorasu*.



Street Fighter II Pachislot (la quintessence d'un vrai pachislot ne peut pas être simulée dans un jeu vidéo)

• **Street Fighter Online - Mouse Generation** de Daletto (2008) sur PC

Mis à part une maniabilité entièrement contrôlable à la souris, la principale originalité de ce *cross-over* usant de quelques personnages de **SFII** se situe au niveau de la customisation ultra poussée de l'ensemble de ses combattants, un autre aspect assez déconcertant de ce titre totalement atypique. Un *vs fighting* en total décalage avec les standards du genre. **Intérêt HFF : 1/5**

Street Fighter II : On en parle 20 ans après →



Le saviez-vous ?

Dans **SFII**, des messages en russe sont dissimulés dans le *background* du stage de Zangief... Tout d'abord le plus imposant 1 «Запрещается смотреть детям» indique «Il est interdit aux enfants de regarder». Ensuite la plaque au centre 2 «Внимание» peut se traduire par «Attention» ou «Warning». Pour finir le mot 3 «Выход» sur les deux écriteaux au premier plan signifie «Exit».

Événement : Street Fighter II 20ème Anniversaire.

Pour célébrer, comme il se doit, le vingtième anniversaire du plus emblématique représentant du genre *VS Fighting* ; **Hyper Fighting Fans** s'est brièvement entretenu avec 4 protagonistes de la scène *retro-fighting* afin de revenir sur deux décennies d'une licence impérissable qui commença à devenir ultra-populaire avec l'épisode **Street Fighter II - The World Warrior** qui proliféra assez rapidement dans les salles d'arcade du monde entier, dès Mars 1991, sur support **CPS**.

Discussions autour du phénomène **SFII**, 20 ans après sa sortie :

- 1 - **Entretien avec LVD... spécialiste de l'univers Street Fighter !**
- 2 - **Entretien avec Kayane... joueuse de la génération 90 !**
- 3 - **Entretien avec Ken Bogard... commentateur de VS Fighting !**
- 4 - **Entretien avec Pix'n Love... éditeur d'ouvrages sur le retrogaming !**

1 - Entretien avec LVD... spécialiste de l'univers Street Fighter !

iFab [HFF] : Nombreux sont les internautes qui te considèrent comme une véritable encyclopédie vivante de **Street Fighter**... Il est vrai que tu sembles intarissable sur le sujet. Comment est née cette passion infinie ?

LVD : En toute modestie, je pense m'y connaître pas mal en effet :-). Mais attention, je suis avant tout spécialiste de l'univers **Street Fighter**, ses personnages, sa bande-son, son merchandising, ou toute anecdote concernant le jeu. Je suis complètement largué si on parle uniquement de *gameplay* pur avec plein de termes abscons pour moi...

Ce que je peux dire, c'est que j'ai eu le coup de foudre en voyant le jeu pour la première fois (auto-pub inside: j'avais écrit un billet sur mon blog à ce sujet <http://blog.gamekult.com/blog/lvd/172208/Ma+rencontre+avec+Street+Fighter.html>).

Bon, à l'époque beaucoup de monde est tombé raide dingue du jeu c'est vrai. La différence avec moi, c'est que cette passion des débuts ne s'est jamais vraiment tarie, même 20 ans après. Pourquoi? Je pense qu'il y a 3 raisons :

- 1/un grand jeu reste un grand jeu, quel que soit son âge. Ok, **SFII** premier du nom est complètement dépassé au vu des standards actuels, mais dans l'absolu ça reste un bon jeu.
- 2/quand j'aime vraiment quelque chose, ça dure toute la vie. L'intensité peut baisser, mais ça reste quand même. Et surtout je veux TOUT connaître. Or, au vu de ce qui a été fait sur **Street** un jour ou l'autre, ça représente une masse phénoménale, et pour tout trouver ça prend du temps, sans parler de ce dont je ne connais même pas l'existence...
- 3/dès le début, j'ai eu accès aux différents manga/anime sur **Street**, qui ont stimulé mon imaginaire, le prolongeant bien au-delà du simple jeu (les premiers épisodes, c'était quand même pas bien développé hein...).

iFab : Un jour, un japonais m'a dit : « hey mec... **Street Fighter** c'est toute ma vie » et cela m'a presque effrayé sur le coup... mais en discutant un peu plus avec lui, j'ai vite compris que cette dévotion semblait plus l'épanouir que tourner à l'obsession. Et toi comment gères-tu cet attachement durable pour cette oeuvre vidéoludique, au quotidien ?

LVD : Certes, il ne se passe pas un jour sans que je ne pense/voie/entende du **SF**, mais ça n'a rien d'obsessionnel. Ça fait partie de ma vie, c'est tout. Pour le japonais dont tu me parles, il faut bien comprendre qu'à l'époque, **SFII** a été un vrai phénomène de société, qui ne s'arrêtait pas aux gamers. On pourrait faire une analogie avec la "fièvre" **Pac-Man** aux USA au début des années 80, toutes proportions gardées. Si le monde du jeu vidéo/manga/cosplay/dojinshi/merchandising de personnages... sont ce qu'ils sont aujourd'hui, c'est en partie à **Street Fighter** qu'on le doit.

iFab : Si tu devais résumer **SFII** en un seul mot... ce serait quoi pour toi ?

LVD : **Chun-Li** !!! Si on veut une réponse plus ou moins "sentimentale", je dirais : Amitié... car certains de mes meilleurs amis sont aussi ceux avec qui j'ai passé le plus de temps sur le jeu.

2 - Entretien avec Kayane... joueuse de la génération 90 !

iFab [HFF] : La communauté *pro-fighting* te connaît essentiellement pour ton palmarès impressionnant de victoires à des tournois sur la saga **Soul Calibur**. Mais depuis 2010 tu sembles t'investir avec un certain succès international dans **SSFIV**... alors peut-on parler de véritable retour aux origines du genre ? D'autre part, puisque ce quatrième volet reprend énormément les bases de **SFII**, cela t'aura peut-être incité à rejouer à un ancien épisode de cette saga légendaire ?

Kayane : En effet, depuis la sortie de **SSFIV** je me suis mise sérieusement au jeu et j'ai été très surprise de voir que j'apprécie autant le style 2.5D ! Je n'avais joué auparavant qu'à des jeux 3D avec **Tekken**, **Dead or Alive** puis plus particulièrement **Soul Calibur**... des jeux de ma génération on peut dire. J'ai dû jouer à **Street Fighter 2** rapidement quand j'avais peut-être 4 ans, du coup j'en ai que de très très vagues souvenirs...

Avec la sortie de **Street Fighter IV** et ses graphismes en 3D, il y avait un tel *buzz* autour du jeu que j'ai voulu tester voir ce que ça donnait, avoir mon avis sur le « pourquoi est-ce que la série est autant appréciée ? »...

Toutefois, ce n'est pas après mais avant la sortie de **SFIV** que j'ai voulu essayer un précédent volet de la saga, j'ai alors acheté le **SF2 HD Remix** sur **XBOX Live** pour me mettre dans le bain. Et j'ai eu du mal avec les graphismes ! Mais je voulais voir la *command list* de **Chun-Li** étant donné que les personnages gardent à peu près la même. Vu que c'était la première fois que je touchais à un jeu 2D, j'ai été très déroutée. Ma réaction était : « Ben, y a que ça dans la *command list* ? C'est pas possible, y a d'autres pages quand même ! Y a à peine 10 coups ! » Tellement j'ai été habituée aux jeux 3D où les persos ont chacun entre une soixantaine et une centaine de coups !

iFab : En cette année 2011, **Street Fighter II The World Warrior** fête ses 20 ans d'existence, tout comme toi d'ailleurs, qu'est-ce que cela t'inspire ?

Kayane : Et bien, ça fait tout drôle de savoir qu'on a le même âge ! ;) En y réfléchissant, je trouve ça énorme l'ampleur que le jeu a pris depuis. Et de voir que ça continue sur cette lancée même après tant d'années, ça fait vraiment plaisir. La scène du *VS Fighting* est loin d'être terminée, tant qu'il y aura des producteurs de jeux de combat passionnés.

Vu que cet épisode (**The World Warrior**) est apparu l'année de ma naissance, je ne peux pas avoir la même nostalgie que les joueurs qui ont dosé le jeu à cette époque. En revanche, j'ai cette nostalgie pour **Soul Calibur**, donc je peux comprendre.

Mais **Street Fighter** a été le 1er jeu de combat vraiment reconnu et tout le monde se souvient, même 20 ans après, de ses personnages phares : **Ryu**, **Ken**, **Chun-Li**... J'ai pu le constater lors d'animations où je jouai contre le grand public, et donc parfois contre des gens qui ne sont pas des joueurs de jeux de combat, des parents etc., bien c'est obligé, ils connaissent au moins ces 3 là ! Ca, c'est énorme, parce que c'est la preuve que le jeu a marqué !

iFab : Si tu devais résumer **SFII** en un seul mot... ce serait quoi pour toi ?

Kayane : Le meilleur adjectif pour qualifier **SFII** serait « mythique » sans hésiter.

J'y ai surtout pensé lorsque j'ai vu l'engouement du public lors du *Video Games Live 2010* quand ils ont passé un *medley* de **Street Fighter II**, le seul jeu de combat dont ils ont fait une représentation. J'ai eu la chance de le voir en *live* à Paris, et l'ambiance était vraiment exaltante dès qu'il y avait l'apparition d'un personnage du jeu !

Je considère que ça, ça en dit long sur la notoriété du jeu, je pense que c'est vraiment LA référence du jeu de combat, et il fait sans aucun doute partie de ces jeux (tous genres confondus) qui ont le plus marqué toute une génération.

3 - Entretien avec Ken Bogard... commentateur de VS Fighting !

iFab [HFF] : C'est avec une virtuosité assez hors du commun que tu commentes des tournois de *versus* (principalement du **Street Fighter** mais pas seulement) depuis maintenant plus de 2 ans sur **YouTube** avec une notoriété grandissante amplement méritée. Tu te déplaces également dès que tu en as l'occasion un peu partout où sont organisées des compétitions en *Live* afin de couvrir les rencontres importantes de ta voix d'expert. En dehors du fait qu'il paraît évident que ta popularité n'a pas été usurpée, peut-on en déduire, malgré tout, que c'est l'avènement de **SFIV** qui t'as soudainement propulsé sur le devant de la scène *pro-fighting* ?

Ken Bogard : Sincèrement je pense que cette notoriété que l'on me prête est très largement exagérée. Comparé à certains commentateurs sur d'autres genres de jeux, je suis un NAIN. Pour le moment je pense que je suis juste le seul à faire ce que je fais et que donc on fait naturellement appel à moi pour venir commenter les tournois *Live*. Appels auxquels je suis bien entendu ravi de répondre.

SFIV a bénéficié d'une campagne de promotion géante, j'ai surfé sur la vague de celle-ci, je suppose ! Mon but était (et est toujours d'ailleurs) avant tout de montrer l'intérêt du *versus fighting* de haut niveau à un plus large public, j'espère au moins avoir réussi à faire cela pour une poignée de personnes. J'insiste encore mais, le véritable intérêt des vidéos que je diffuse sur internet, ne se résume pas à ma prestation phonique, ce sont le jeu et les joueurs qui priment en définitive. J'essaye juste de les mettre en avant du mieux que je peux. La notoriété c'est eux qui en profitent, et c'est eux qui méritent d'en profiter. Moi je ne suis qu'une voix. Quant à savoir si ma popularité (qui est à mon avis bien relative) n'est pas usurpée ; je laisse le soin aux gens d'en juger par eux même...

iFab : Sachant que tu clames haut et fort que ton *versus* préféré continue d'être **Super Street Fighter II X**... les 20 ans de l'épisode initial "**The World Warrior**" doivent forcément t'évoquer plein de souvenirs captivants ! Une anecdote ou un fait particulièrement marquant à ce sujet ?

Ken Bogard : J'ai reçu **SFII WW** sur *Super NES* pour mes 8 ans et je ne m'en suis jamais vraiment remis. Par la suite, je me suis sciemment privé d'aller manger à la cantine pour utiliser mon argent dans les bornes **SFII** de mon patelin.

Quand j'avais 10 ans, je suis allé en Andalousie pour les vacances, dans les sous-sols de l'hôtel où nous étions descendu, il y avait une borne **SFII Rainbow Edition**... Je n'y connaissais rien à l'époque et je trouvais le jeu trop fou avec **Ryu** qui envoyait des boules plein l'écran en faisant un *dragon punch*. C'était juste complètement n'importe quoi. Je me souviens avoir dépensé tout mon argent de poche pour boucler le « mode Arcade » en solo avec 1 seul crédit. J'ai finalement réussi à le terminer avec **Dictateur** en ne faisant que des *psycho crusher*. Je crois bien que c'est la première fois où j'ai réellement pris conscience du non-intérêt total de jouer à ce genre de jeu contre le **CPU**. Quelques années plus tard, j'ai appris que c'était en fait une version hackée de **SFII** CE qui n'était en rien officielle... J'ai alors réalisé à quel point je m'étais fait avoir à l'époque.

iFab : Si tu devais résumer **SFII** en un seul mot... ce serait quoi pour toi ?

Ken Bogard : Immortel ! Pour moi **SFII** a posé toutes les bases fondamentales, comme l'ensemble des bases qui définissent les autres genres, elles sont immortelles. **Street Fighter II** c'est ça ! Vu que ça reste le premier véritable *versus fighting* au monde, ce titre continuera autant que **Pong**, **Pac-Man**, **Space Invaders** et bien d'autres de perdurer comme une référence à jamais dans l'histoire du jeu vidéo. Ce jeu a révolutionné l'industrie de l'*Arcade* et continue encore aujourd'hui à marquer l'univers vidéoludique de son empreinte.

4 - Entretien avec Pix'n Love... éditeur d'ouvrages sur le retro gaming !

iFab [HFF] : Selon vous, 20 ans après sa sortie, reste-t-il encore véritablement des secrets et des anecdotes inédites à révéler sur la série **Street Fighter II** ?

Marc Pétronille [Pix'n Love Editions] : Assurément ! Au-delà des nombreuses anecdotes connues de tous, il est évident qu'un long entretien avec l'équipe de développement à l'origine du jeu nous permettrait de découvrir l'envers du décor et de récolter tout un tas d'infos encore tenues secrètes. Notre entrevue avec **Takashi Nishiyama**, père du premier **Street Fighter**, nous a par exemple permise de revenir aux origines de cette incroyable licence et d'apprendre, en outre, que la forme primitive de **Street Fighter** découlait du *beat'em all* **Spartan X** d'**Irem** ! Ou encore de dévoiler au grand jour la participation d'**Atari** quant à l'élaboration de la borne d'arcade et le développement des fameux capteurs de pression propres à la machine de **Capcom**...

iFab : Est-il envisageable de voir paraître, dans un futur plus ou moins lointain, un mook entièrement consacré au phénomène **Street Fighter II** aux éditions **Pix'n Love** ?

Marc : L'idée nous trotte sérieusement dans la tête depuis un bon bout de temps ! Revenir sur la genèse de ce titre mythique nous paraît primordial... "Wait and see" comme on dit !

iFab : Si vous deviez résumer **SFII** en un seul mot... ce serait quoi pour vous ?

Marc : UL-TI-ME !

Le saviez-vous ?

Avec pas moins de 6 300 000 unités écoulées, rien que sur **SNES**, **SFII - The World Warrior** figure, encore à ce jour, dans le **top 50** des jeux les plus vendus de tous les temps... Il trône précisément à la 48^{ème} position du classement mondial !

Fin du Round 2 | All About Street Fighter II (best of)

A suivre...
Round 3 | Capcom World

Round 3 | Capcom World

D'un titre à l'autre, *Capcom* s'amuse souvent, pour le plus grand plaisir des fans, à réutiliser les ressources d'anciennes licences à succès. En voici quelques exemples incontournables.

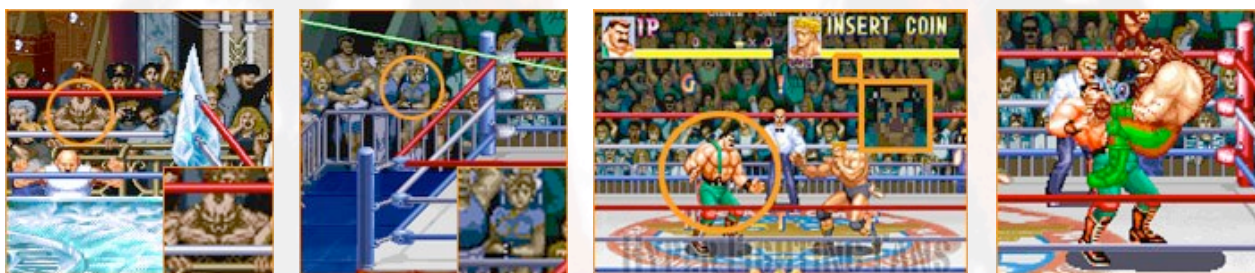
• Final Fight 2 (SNES) :

Dans le premier niveau de ce *beat'em all*, on peut apercevoir *Chun-li* manger des nouilles en arrière plan. De la même manière, *Guile* fait lui aussi une brève apparition à la fin du deuxième niveau.



• Saturday Night Slam Masters / Ring Of Destruction (ARCADE) :

Dans ce jeu de catch et sa suite, mise à part la possibilité de pouvoir jouer avec *Haggar*, le célèbre catcheur de *Final Fight*, on retrouve de multiples clins d'oeil à *Street Fighter II*... Ici et là, parmi les spectateurs se cachent quelques stars comme *Zangief* (lui aussi adepte de ce sport) mais aussi *Chun-Li*. Un clone d'*Edmond Honda*, le non moins célèbre sumo est également présent dans la foule. Enfin pour conclure, le catcheur *Rasta* a une façon de se battre assez similaire à *Blanka* sur certaines de ses prises (exemple : *Wild Fang*).

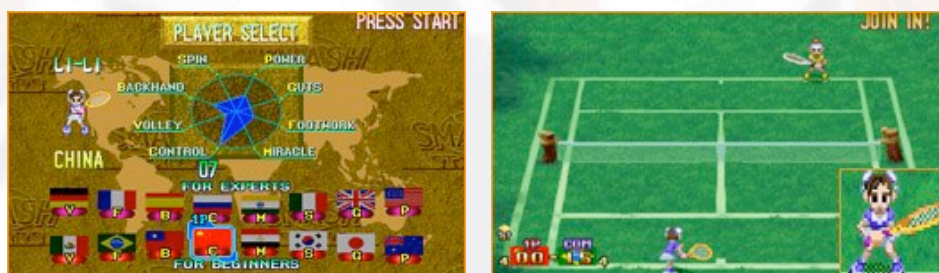


• SFII / X-men vs. Street Fighter / MVC / MVC2 / CVS / CVS2 / Capcom Fighting Jam / Street Fighter IV :

Savez-vous pourquoi depuis *Street Fighter II* le *Double Lariat* de *Zangief* est identique à l'attaque spéciale de *Haggar* dans *Final Fight* ? La raison est simple, la plupart des coups du catcheur russe sont une reprise directe de ceux du maire de *Metro City*, ni plus ni moins que la technique du *palette swap* à l'image de *Ryu* face à *Ken*.

• Capcom Sport Club (ARCADE) :

Dans la partie « Tennis » de cette compilation de jeux de sport, si vous sélectionnez la joueuse chinoise *Li-Li* ; son nom mais aussi sa tenue devraient vous rappeler une héroïne de *Street Fighter II*.



• **Pocket Fighter (ARCADE / PLAYSTATION / SATURN) :**

Parmi les combattant(e)s SD de ce cross-over parodiant l'univers de **Street Fighter** et **Darkstalkers**, on retrouve *Chun-li* portant la tenue de *Jill Valentine* de **Resident Evil** lors de certaines attaques. Dans le même registre, *Felicia*, la femme chat de **Darkstalkers** endosse quant à elle, la tenue du héros de **Megaman** pendant le combat.



• **Cannon Spike (ARCADE / DREAMCAST) :**

Ce titre d'Arcade de 2000 est connu sous le nom de **Gun Spike** au Japon et est sorti sur Dreamcast en 2002. On retrouve *Cammy White* et *Charlie/Nash* de la saga **Street Fighter**, ainsi que *Baby Bonnie Hood* de **Darkstalkers**, *Megaman*, le chevalier *Arthur* de **G&G** et *Shiba Shintaro* de **Three Wonders**. Un des boss s'appelle *Balrog* et est muni d'une griffe à chacune de ses mains !

• **Capcom vs. SNK 2 (ARCADE / DREAMCAST) :**

Dans le **désert de Nairobi**, *Falcon/Fokker* de **Power Stone** fait une apparition dans l'arrière-plan, debout au sommet d'une voiture avec à ses côtés, *Leona Heidern* de **King of Fighters 96**. Derrière la voiture se dissimulent plusieurs personnages dont *Alex* de **Street Fighter III**, *Clark Steel*, *Heidern* et *Ralf Jones*, tous les trois de **King of Fighters 94**.



Dans le **Stage à Aomori**, on y trouve des maquettes géantes de *E. Honda* (à gauche) et *Haohmaru* (à droite) mais aussi *Kyoshiro* de **Samurai Shodown** au fond. On peut également y apercevoir *Goro Daimon* de **King of Fighters 94** frappant sur des tambours.



A **Shanghai**, *Hsien-Ko* de **Darkstalkers**, *June* de **Star Gladiator**, *Xiang Fie* de **Fatal Fury**, *Shermie*, *Chin Gentsai* et *Bao* de **The KOF** peuvent être vus à travers la scène tournante. *Goro Daimon* y est également présent lors du combat de *Kyo Benimaru*.



A Londres, *Elena* de **Street Fighter III**, *Cole Carman* de **Art of Fighting 3**, *Billy & Lilly Kane* de **Fatal Fury** et aussi *Dudley* de **Street Fighter III** avec son maître d'hôtel font de la figuration dans l'arrière plan. *Mei-Ling* de **Red Earth** et *Rose* de **Street Fighter Alpha** sont seulement visibles dans ce stage lorsque la nuit tombe (*Round 2*).



Dans l'**Arène d'Osaka**, l'écran vidéo géant à l'arrière-plan (qui est une caractéristique du vrai **Stade de Nagai**) indique que le tournoi est sponsorisé par la fondation *Masters (Ken)* et *Garcia (Robert) Concern*.



Sans oublier que *Yang*, le frère de *Yun*, apparaît lors de leur *Super Combo* à deux. *Batsu* et *Hinata* interviennent pour aider *Kyosuke* dans son *Final Symphony Remix Super Combo*. Quand *Yamazaki* et *Chun-Li* luttent l'un contre l'autre, *M. Fu* de **Fatal Fury 3** apparaît, c'est alors que *Yamazaki* utilise le coup *HP* du *Serpent Slash* sur lui.

• **Breath of Fire (GBA) :**

Ce grand *RPG* de la *Super Nintendo* est ressorti en 2002 sur *GBA*.... On y retrouve *Chun-Li* faisant son fameux *Lightning Kick* mais aussi, le portrait du roi *Arthur* de **Ghouls 'n Ghosts** discrètement placé dans un encadrement mural, au détour d'une demeure.



• **SNK vs. Capcom (NEO GEO) :**

Red Arremer, un des méchants de **G&G**, présent aussi dans la série **Gargoyle's Quest** et **Demon's Crest** est un perso caché du cross-over **SVC Chaos** paru sur *Neo Geo* en 2003. Il apparaît également, avec *Arthur*, sous forme de mini-jeu dans la version *Neo Geo Pocket SVC - Match Of The Millennium* de 1999.



• Onimusha - Dawn of Dreams (PS2) :

Parmi les *bonus* d'**Onimusha - DoD** sur PS2, il est possible de débloquer des tenues "costumes secrets" de *Ryu*, *Ken*, *Guile*, *Chun-Li* et *Cammy*.



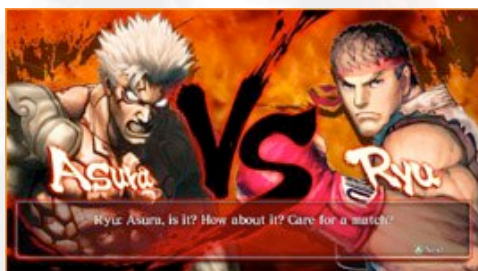
• Perfect KO (PC) :

Fin 2007, la société Neowiz, a sorti un MMO (*Jeu Online Massivement Multi-joueurs*) au nom évocateur de **Perfect KO**. Dans ce *beat'em all* en team 3vs3, on retrouve *Chun-Li* et *Ken* entièrement modélisés en 3D pour l'occasion. Ce jeu d'origine coréenne est totalement inédit chez nous.



• Asura's Wrath (PS3 / XBOX360) :

Dans ce jeu d'action de 2012 développé par CyberConnect2 et édité par *Capcom*, par le biais de chapitres additionnels vendus séparément en DLC, *Asura* croise *Ryu*, *Gouki/Akuma* ou *Evil Ryu* de **Street Fighter** le temps d'une confrontation en face à face (genre *V.S. Fighting*).



Le saviez-vous ?

Le **Yashichi** est un objet récurrent dans les jeux vidéo *Capcom*. Bien que sa forme reste généralement la même, une sorte de moulinet à vent à 4 branches sur un cercle rouge orangé, son action varie selon les jeux, mais reste la plupart du temps bénéfique pour le joueur. Sa première apparition remonte au premier jeu de *Capcom*, **Vulgus**, en 1984. Il s'agit alors d'un ennemi, tout comme dans **Exed Exes**. Il est également apparu avec une couleur bleue dans **Gun.Smoke**. Depuis, il réapparaît dans plusieurs titres, offrant soit des points, de la vie, du temps ou des armes supplémentaires pour les joueurs ayant réussi à le ramasser.



Cross-over Capcom





Dans le monde des *versus fighting*, un *cross-over* désigne un jeu mêlant plusieurs personnages appartenant habituellement chacun à leur propre série. Ce qui est intéressant dans ce style de jeu à multiples rencontres improbables c'est justement l'originalité de certains duels, apportant ainsi (parfois) un certain renouveau stratégique. En matière de jeu de baston, le plus bel exemple du genre fut sans aucun doute l'incroyable *cross-over* entre les héros de l'univers de *Capcom* et celui de *SNK*, suite à un accord impensable entre les 2 principaux rivaux du *versus* des années 2D... C'est donc à la fin des années 90 (à l'époque même où *SNK* rencontrait de grosses difficultés financières) que les deux compagnies conclurent de s'échanger leurs plus grosses licences afin que chacun puisse de son côté créer son propre *cross-over* avec son style personnel.

Le premier à sortir sa version sera *SNK* et son **SNK vs. Capcom The Match of The Millenium** (1999) sur *NeoGeoPocket* avec 26 personnages retravaillés dans un style *SD*. Un jeu portable fort sympathique pour l'époque mais qui ne pouvait en rien rivaliser avec les *versus fighting* sur bornes d'*Arcade*... C'est donc courant 2000, que les fans des deux camps crièrent leur joie en découvrant sur le système *Naomi* de *SEGA*, le jeu **Capcom vs. SNK** développé (cette fois-ci) intégralement par *Capcom*. Ce titre rencontra d'ailleurs un certain succès qui donna rapidement place à une suite intitulée **Capcom vs. SNK 2** en 2001.

CVS2 est certainement le plus réussi des *cross-over* et de loin. Le nombre impressionnant de combattants (48), l'harmonie parfaite des deux écoles de la baston réunies pour l'occasion, la réalisation technique de très haut niveau, les nombreux modes de jeu, en fait tout semble parfait dans ce titre. **Capcom vs. SNK 2** a bien sûr entièrement été développé par *Capcom* ce qui est (à mon avis) un réel plus, comparé à l'horrible **SVC Chaos** produit 2 ans plus tard (2003) par les *Studios SNK Playmore*. Non pas que les gens de *SNK* soient moins doués que ceux de chez *Capcom* (quoique *Playmore* ce n'est plus vraiment *SNK* snif!) mais plutôt que les combattants de chez *Capcom* sont moins malléables que ceux du camps adverse. Pourquoi me direz vous ! Les deux principales raisons, étant d'une part, ce coté rigide qui caractérise les combattants de *SNK* (aucune parade aérienne) qui ne pouvait être adopté (sans dégâts) par les personnages de *Capcom* (plus libres dans leurs chorégraphies) et surtout le fait d'avoir enlevé les coups moyens des combattants *Capcom* pour nous les servir à la sauce *SNK* sur ce **SVC Chaos**.

Un peu plus tard un certain **Capcom Fighting Jam** (2004) nous prouvera qu'à trop vouloir épurer son *gameplay*, *Capcom* lui-même réussira à se planter avec ses propres licences recyclées. **CFJ** n'a en effet que très peu d'intérêt (sur la durée) même si sa réalisation est (presque) honnête, la chimie ne prend pas. Il semblerait d'ailleurs que ce jeu s'adresse (volontairement) à un public de débutants, les coups portent (trop) facilement (on se croirait en mode *EO* de **CVS2**) et souvent le plus bourrin des joueurs l'emporte, vraiment dommage pour les puristes du genre !

Pourtant, par le passé *Capcom* avait réussi (et cela uniquement avec des personnages de son catalogue ou presque) à réaliser d'excellents *cross-over* aux modes turbo démoniaques gratifiés de *combos* aériens et autres *furies* à outrance sans que le jeu n'y perde en intérêt. Je pense notamment au tout premier *cross-over* made in *Capcom*, **X-men vs. Street Fighter** qui est dans la lignée d'un **Street Fighter Alpha** graphiquement parlant mais qui apporte en plus son lot d'innovations comme le *Zero Counter* (avec ses matchs en 2vs2) qui permet en cours de *round* de switcher entre ses 2 combattants de manière stratégique.

N'oublions pas de citer ses deux successeurs, **Marvel vs. Capcom : Clash of Super Heroes** (1996) et **Marvel Super Heroes vs. Street Fighter** (1997) qui personnellement m'ont moins convaincu, bien que possédant de réelles qualités mais n'apportant finalement que très peu d'améliorations au genre *cross-over*.

Vient ensuite **Marvel vs. Capcom 2 : New Age of Heroes** (2000) qui lui atteint des sommets au niveau de sa réalisation. Pas moins de 56 combattants, un *gameplay* proche de la perfection et une animation d'une fluidité rare pour l'époque, ce sont les atouts majeurs de ce *cross-over* qui restera comme le meilleur du genre jusqu'à l'entrée en scène de **Capcom vs. SNK 2**. A noter qu'un *cross-over* 3D avait été mis en chantier par *Capcom* mais son développement fut vite abandonné pour des raisons obscures. C'est sur les bases de ce jeu que *Capcom* réalisa (finalement en 2D) **Capcom Fighting Jam** en y intégrant *Ingrid*, un personnage récupéré sur ce fameux projet, connu sous le nom de **Capcom Fighting All-Stars**.



Suite à l'indéniable regain d'intérêt des joueurs pour la licence **Street Fighter** depuis fin 2008, notamment après la sortie de puis **SSFIV** sur consoles de salon, les *cross-over* avec des combattants appartenant à cet univers prolifique continuent de se multiplier très largement au fil du temps.

Comme à son accoutumé, on peut dire que l'éditeur japonais *Capcom* surfe sans vergogne sur la vague de popularité grandissante de ses licences attitrées... avec tout d'abord, dans une moindre mesure dès 2009, **Tatsunoko vs. Capcom** distribué chez nous sur *Wii*. Puis s'en est suivi **Marvel vs. Capcom 3** sur *PS3/XBOX360* qui rencontra un tel triomphe immédiat qu'une révision **Ultimate** a également vu le jour neuf mois après sur le même support fin 2011 (**UMVC3** sera pour le coup aussi adapté sur *PSVita* un peu plus tard). Enfin **Street Fighter X Tekken** qui sort début 2012 sur consoles *HD + Playstation Vita* préfigure la relève du genre.

En parallèle à cela, un **Street Fighter vs. Mortal Kombat** fut envisagé, un laps de temps, pour répondre à la forte demande des fans, mais celui-ci n'a pas réussi à se concrétiser pour autant, en raison de l'incohérence évidente d'une telle fusion, selon les dires de *Yoshinori Ono*. Par ailleurs, *Namco* nous prépare dans ses laboratoires de développement un très prometteur **Tekken X Street Fighter**... affaire à suivre !

Capcom VIP

Akira Nishitani est un ancien employé de *Capcom* (autrefois crédité sous le pseudo de *Nin Nin*) qui créa en 1995 sa propre entreprise de développement de jeux vidéo (*Arika*) dont le premier jeu produit aura été **Street Fighter EX**. A l'origine, *Akira Nishitani* fut l'un des concepteurs de **Street Fighter II** au côté d'*Akiman* avec qui il occupa la place de responsable en chef du *game design* durant tout le processus (jusqu'à la version **Hyper Fighting**). Concernant les versions **Super** de **SFII** sur support *CPS-2*, les deux hommes furent relayés par *Noritaka Funamizu* (*Poo*) et *Mucchi*.

Akira Yasuda (plus connu sous le pseudo d'*Akiman*) est un célèbre illustrateur japonais qui depuis 1985 a participé à la conception de nombreux jeux vidéo (*artworks* et *chara design*) pour le compte de l'éditeur *Capcom*. Né en 1964, il fut embauché à 21 ans par la firme d'Osaka où il exprima très vite son talent d'artiste sur des jeux d'*Arcade* aussi importants que **Forgotten Worlds** (en tant que *game designer*), **Final Fight** (planification) et surtout **Street Fighter II** (planification, illustrations). Une succession de hits qui lui offrir peu à peu une solide renommée mondiale... En 2003, il quitta ses fonctions au sein de *Capcom Japan* pour devenir free-lance.

Dai-Chan (parfois nommé *Daichan*) est avant tout reconnu pour son implication sur le jeu **Super Street Fighter II** mais aussi la série **Darkstalkers** ainsi que d'autres titres comme **Resident Evil 2** ou **Dino Crisis**. Il a réalisé beaucoup de ses oeuvres artistiques de façon traditionnelle (peinture à l'huile) ce qui donne une essence particulière à ses créations.

Kinu Nishimura est une figure emblématique de *Capcom*. Elle a participé à l'élaboration et la promotion d'énormément de titres (de **The King Of Dragons** en 1991 en passant par **Street Fighter II**, **Rival Schools**, **Street Fighter III**, **Darkstalkers**, **Capcom vs. SNK**, **Street Fighter IV** jusqu'à **MVC3** en 2011) avec comme particularité d'avoir très tôt opté pour l'outil numérique (*Photoshop*) pour donner vie à ses illustrations.

Sensei Haruki Suetsugu (pseudo : *SENSEI*) est un artiste *Capcom* réputé depuis **Street Fighter II** pour son remarquable boulot d'illustrateur. Il a continué à exprimer son art essentiellement sur la série **Mega Man** et plus récemment sur **Zack & Wiki**.

Shinkiro (de son vrai nom : *Toshiaki Mori*) est un immense artiste conceptuel de *Capcom* qui, à l'origine, a longtemps travaillé pour le grand rival *SNK* (époque *NeoGeo*). C'est donc tout naturellement qu'au début des années 2000 on lui proposa de s'occuper du *cross-over* **Capcom vs. SNK** et de sa suite en tant que *chara designer* attitré. Plus récemment il a bossé sur **Tatsunoko vs. Capcom** et "**Ultimate**" **MVC 3**.

Shoei Okano a oeuvré un certain nombre d'années pour *Capcom* (de **Bionic Commando** à **Ultimate Ghosts'n Goblins**) principalement en tant que *character designer* et a réalisé un paquet d'*artworks* promotionnels pour des jeux tels que **Tiger Road**, **Street Fighter II** ou encore **Capcom vs. SNK**.

Fin du Round 3 | Capcom World

A suivre...
Final Round | Hardware

Final Round | Hardware

Capcom et l'Arcade... une histoire de processeur(s) !

Capcom a conçu de nombreux systèmes pour le marché de l'Arcade et cela dès 1984, avec comme premier coup d'essai le **Z80 Based** qui doit son nom à un de ses fameux composants, le processeur Zilog 80. Le succès de cette machine fut immédiat (**Vulgar** puis **1942**). *Capcom* réitère rapidement en 1985, avec une sorte de variante du *hardware* baptisé **Commando** et faisant naturellement référence à son premier grand titre à paraître dessus ; on peut toutefois retenir bien d'autres hits sur ce second support (**Black Tiger**, **Gun Smoke**, **Side Arms** et **1943**). Puis un troisième dispositif sortira la même année pour accompagner un jeu dont il empruntera définitivement le nom **Section Z**, système basé sur l'incontournable Zilog 80 et qui accueillera trois autres jeux marquants (**Legendary Wings**, **Trojan** et **Avengers**).

C'est en 1987 que débarque dans les salles enfumées un autre *hardware* *Capcom* qu'on pourrait qualifier de pré-CPS, le fameux **68000 Based** (**Bionic Commando**, **Last Duel**, **Street Fighter** et **Tiger Road**). Ce matériel électronique, dispose déjà d'un processeur Motorola 68000 qui équipera également son dorénavant légendaire successeur environ un an plus tard, le **Capcom Play System** !

Le **Capcom Play System** ou **CPS**, est un système d'Arcade 16 bits élaboré par *Capcom* et pouvant afficher 256 couleurs simultanément sur une palette dynamique de 3072 couleurs pour une résolution d'affichage de 384x224 pixels. Son processeur principal un M68000 est cadencé à 10 MHz et est accompagné au minimum d'un Zilog 80 à 4 Mhz pour le son (l'architecture sonore varie souvent d'une *PCB* à l'autre). A savoir qu'une version dash du système permet techniquement, entre autre, d'avoir des effets stéréo grâce à l'ajout d'une puce sonore nommée **QSound** rythmée à 4 Mhz.

Le **CPS** est donc lancé en Juillet 1988 avec le jeu **Forgotten Worlds**. Par la suite, **Street Fighter II**, l'un des jeux de combat les plus renommés de tous les temps y verra le jour, rendant ainsi ce *hardware* inoubliable auprès de tous les *Arcade-Gamers* et même au-delà ! Mais revenons légèrement en arrière, en 1989 précisément, avant que le **CPS** ne soit totalement triomphant... *Capcom* collabora avec la compagnie *Mitchell* pour sortir un énième *hardware* utilisant comme processeur principal le vieillissant Zilog 80 et appelé tout simplement **Mitchell** et sur lequel on pouvait trouver quelques jeux pour le moins inhabituels (**Block Block** - **Capcom World** - **Pocker Ladies** - **Super Pang**), mais ce procédé ne supplantera en aucun cas le **CPS** qui accumulera finalement de son côté un nombre de hits bien plus impressionnants (**Ghouls'n Ghosts** - **Final Fight** - **Strider** - **1941** - **Captain Commando** - **Cadillacs & Dinosaurs**) pendant au moins cinq années consécutives.

Son successeur, le **CPS-2** est également construit autour d'un M68000 poussé cette fois-ci à 16 MHz et de deux Zilog 80 cadencés à 8 Mhz en plus de la fameuse puce **QSound** pour la partie sonore. Cette configuration (musclée pour l'époque) fait son apparition en 1993 avec comme tout premier jeu démonstratif, le remarquable **Super Street Fighter II : The New Challengers** et continuera grâce à un énorme succès populaire à être exploité dans les salles d'Arcade Japonaise jusqu'en 2004 avec la sortie plutôt tardive de **Hyper Street Fighter II : Anniversary Edition** comme ultime conclusion pour ce très vieux mais non moins mythique *hardware*. A noter que le jeu **CPS-2** le plus volumineux est **Vampire Savior 2** qui occupe 362 Mbits de données sur la cartouche *B-Board*.

Le dernier système d'Arcade fabriqué par *Capcom* en 1996 est donc en toute logique le **CPS-3** sur lequel tourne **Street Fighter III 3rd Strike** notamment. Mais techniquement le **CPS-3** n'a plus grand chose à voir avec son prédécesseur car, cette fois-ci, le processeur embarqué est un Hitachi HD6417099 (SH-2) cadencé à 25 Mhz. Ni plus ni moins que l'une des plus puissante "architecture 2D" inventée, à ce jour, pour le marché de l'Arcade. On peut simplement déplorer le fait que seulement six jeux *Capcom* ont été développés sur ce support *old-school* ultime.

Le saviez-vous ?

La borne d'Arcade du premier **Street Fighter** fut la première à intégrer les fameux 6 boutons sur le *control panel*... mais saviez-vous qu'au départ, ce bon *Capcom* avait sorti une version de la borne dite *Deluxe* ! Cette machine atypique ne disposait que de 2 boutons mous utilisant une sorte de système pneumatique qui permettait astucieusement de varier la puissance des coups en fonction des pressions affligées aux touches selon trois dosages. En tous cas, peu de joueurs connaissaient véritablement le principe à l'époque et à force de cogner comme des brutes sur les 2 malheureux boutons pour mettre l'adversaire KO le plus vite possible, les plus bourrins endommageaient sérieusement les touches *punch / kick* rendant les bornes rapidement inutilisables. De ce fait, *Capcom* dû remplacer progressivement les bornes *Deluxe* défectueuses par des standards (avec 6 boutons classiques).

L'histoire des Fighting Pads



L'histoire des Fighting Pads.

Suite au succès relatif de **Street Fighter** en Arcade durant l'année 88 (principalement sur le sol américain), *Capcom* a tout de même réussi à imposer rapidement à l'ensemble de l'industrie du jeu vidéo l'usage des 6 boutons différents dans les jeux de combat en ajoutant judicieusement aux classiques *punch* et *kick* jusqu'à trois niveaux de frappe avec le petit coup (rapide), le coup moyen (normal) et le coup fort (lent).

Cet innovant *gameplay* composé de 3 coups de poings et 3 coups de pieds séparés nécessitait désormais une disposition des commandes plus étoffée qu'auparavant... Dès lors, les bornes d'Arcade ont dû immédiatement adopter les 6 boutons comme standard pour recevoir les futurs *fighting games* dans tous les *game centers* dignes de ce nom. Cependant sur les consoles domestiques, au début des années 90, les manettes munies de plus de 2 ou 3 boutons étaient quasi inexistantes ! Il était donc indispensable de repenser complètement le *joypad* de base de la plupart des machines du moment afin de pouvoir retranscrire le plus fidèlement possible toute la quintessence des succès de l'Arcade à venir dans les foyers. Le problème se posa inévitablement lorsque des conversions consoles de **Street Fighter II** furent projetées vers 1992/1993.



Le Joypad officiel Super Famicom de Nintendo.

La première machine envisagée pour transposer dignement le *hit* de *Capcom* fut la *Super Famicom* et cela n'est absolument pas un hasard... Souvenez-vous de la manette innovante (pour l'époque) du géant *Nintendo* qui avait semble-il déjà tout prévu pour accueillir sur sa nouvelle plate-forme les jeux les plus exigeants en terme de maniabilité. En effet, mis à part les 2 touches *Select* et *Start* déjà présentes sur le précédent *pad* (*Famicom/Nes*) de la firme au plombier moustachu, on trouvait maintenant 4 boutons en façade et pour la première fois 2 gâchettes sur ce "*Super paddle*" de la mort qui tue ! C'est donc en toute logique que **SF2** rencontra d'abord un succès colossal et mérité sur la *Super Famicom*, en grande partie, grâce à son *joypad* qui se démarquait très largement de la concurrence et qui donnait toute sa crédibilité à cette remarquable adaptation 16 bits.

Dans la guerre des consoles qui sévissait plus que jamais, à cette époque qui représentait l'âge d'or de la 2D ; les principaux adversaires de *Nintendo*, *Sega* et *Nec* annoncèrent tous deux l'adaptation du **Street Fighter II' CE** sur leurs machines. Mais contrairement à leur rival de toujours, ces deux outsiders devaient pour convaincre les joueurs les plus pointilleux, concevoir, chacun pour sa console respective, une nouvelle manette tenant compte des nouvelles contraintes dictées par le jeu de combat novateur de *Capcom*. *Nec* mis le premier en vente son **Avenue Pad 6** avec **SFII' CE** en juin 1993 et *Sega* lui emboîta le pas 3 mois plus tard avec un nouveau *pad* officiel baptisé l'**Arcade Pad** pour accompagner son **SFII Dash Plus**. Et ce ne fut que le début de la commercialisation de tout un tas de *paddles* permettant de profiter pleinement des jeux de baston... les *Fighting Pads* !



L'Avenue Pad 6 de Nec

On citera également le constructeur d'accessoires *Hori* qui commercialisa, à cette époque où **Street Fighter II** était à son apogée, un *joypad* 100% *fight* avec fonctions avancées pour *Super Famicom* ou *Nec PC-Engine*, le **Fighting Commander** ; sans oublier *Capcom* qui distribua lui-même, avec l'aide de *ASCII* une manette au design pour le moins étrange sur *Megadrive* et *Super Famicom*, le déconcertant **Capcom Soldier Pad**.



Play TV® Legends : SFII' CE (Plug'n Play).

A signaler que l'**Arcade Pad** de *Sega* est devenu une référence du *fighting pad* et qu'il a servi entre autre de base pour concevoir le très réputé *pad Saturn* et qu'il fut non seulement réutilisé en 2005 dans un pack *retrogaming*, le **Play TV Legends : SFII' CE** mais aussi réédité dans une version compatible avec la *Playstation 2* et renommée **Control Pad** à l'occasion de la sortie du jeu **Vampire Darkstalkers Collection** de *Capcom* sur la machine de *Sony*.

Depuis la génération 32 bits et cela jusqu'aux machines les plus récentes, une manette standard est équipée minimum de 4 boutons en façade plus 2 gâchettes (soit 6 boutons différents), ce qui est un excellent compromis pour la plupart des jeux mais toujours pas l'idéal pour les jeux de combat qui nécessitent une disposition plus ou moins rapprochée des touches pour réussir les *combos*.

Heureusement les constructeurs d'accessoires (*Hori/NubyTech/Mad Catz*) n'ont jamais cessé de nous proposer des manettes alternatives pour le plus grand bonheur des puristes et de tous les fans de baston ne désirant pas s'encombrer forcément d'un gros stick *Arcade*.



Le saviez-vous ?

Daigo Umehara est considéré à juste titre comme un joueur de légende à bon nombre de *versus fighting 2D* ; essentiellement ceux de *Capcom*. D'ailleurs, une célèbre vidéo d'un de ses combats en demi-finale de l'EVO 2004 sur **SFIII 3rd Strike** a fait le tour de la planète web. Mais ça n'est pas là son seul exploit vidéoludique... Par le passé il avait déjà établi une énorme prouesse en jouant à **Vampire Hunter** pendant 7 heures d'affilée avec seulement une pièce de 100 yens contre 286 adversaires humains dans un célèbre Centre *SEGA* d'Akihabara.

Fin du Final Round | Hardware

*Merci d'avoir lu ce recueil d'écrits extraits de mon ancien site
(dédié à tous les fans de VS Fighting Capcom).*

ifab

HYPER FIGHTING FANS **mémorial**

Décembre 2012

eBook réalisé avec *iWeb*
pages assemblées avec *Combine PDFs*
ouvrage entièrement conçu par *ifab*
Contact : hff_contact@orange.fr

remerciements : Dodoman / Eldeadman / Franck / JBL / Kayane / Ken Bogard / Kibo / Kustom86 / LVD /
Marc Pétronille / NeoPicsou / Octave / Pat47 / Sombreloup / TheSFToySpirit / The Trickster / Xavief